

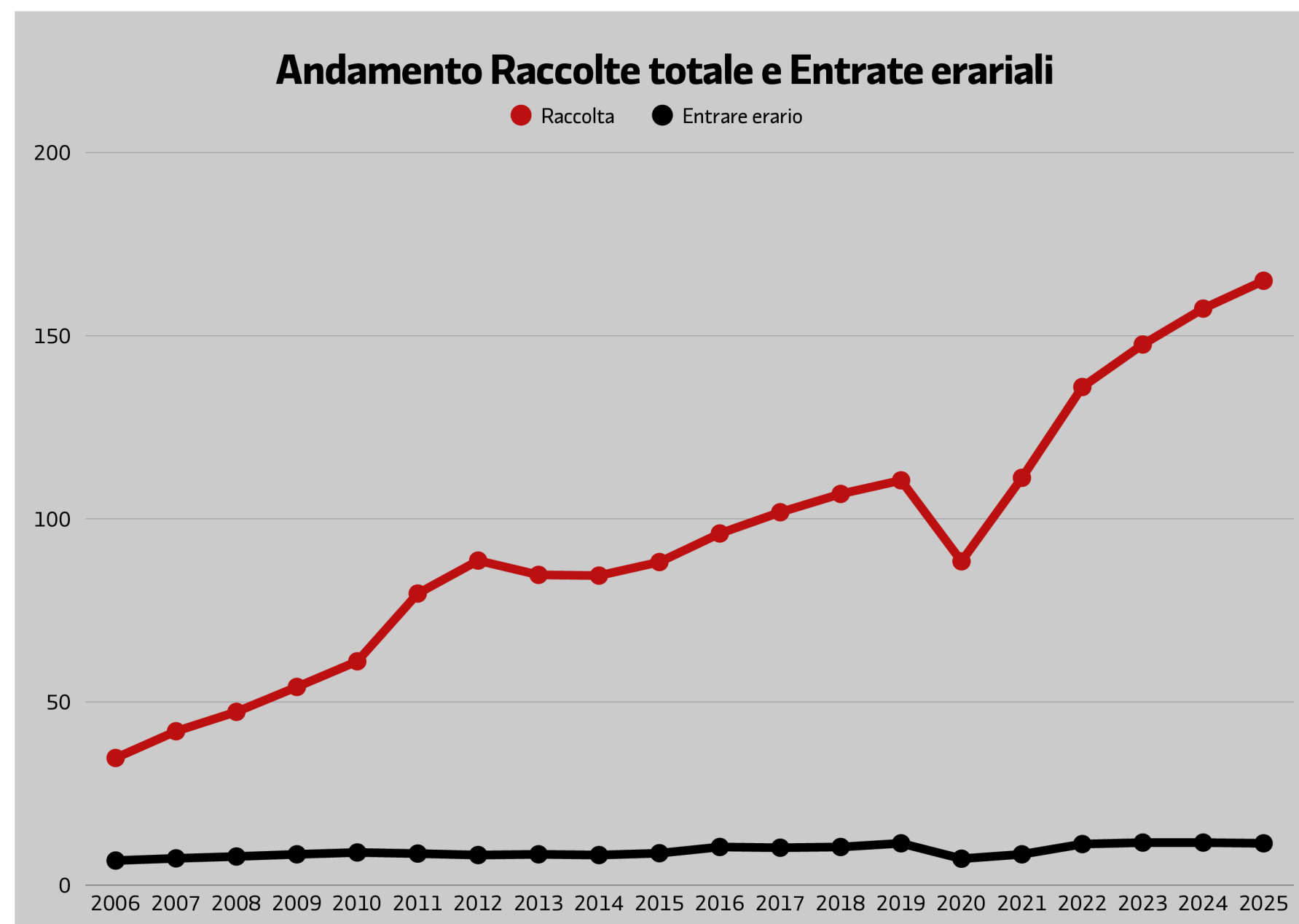
gioco **d'azzardo** **patologico**

*Fenomeno in crescita: la giunta Cirio riapre
il confronto*

*Conferenza stampa gruppi di opposizione
in Consiglio regionale 1 luglio 2026*



Il contesto: aumenta la raccolta ma non gli ingressi per l'erario

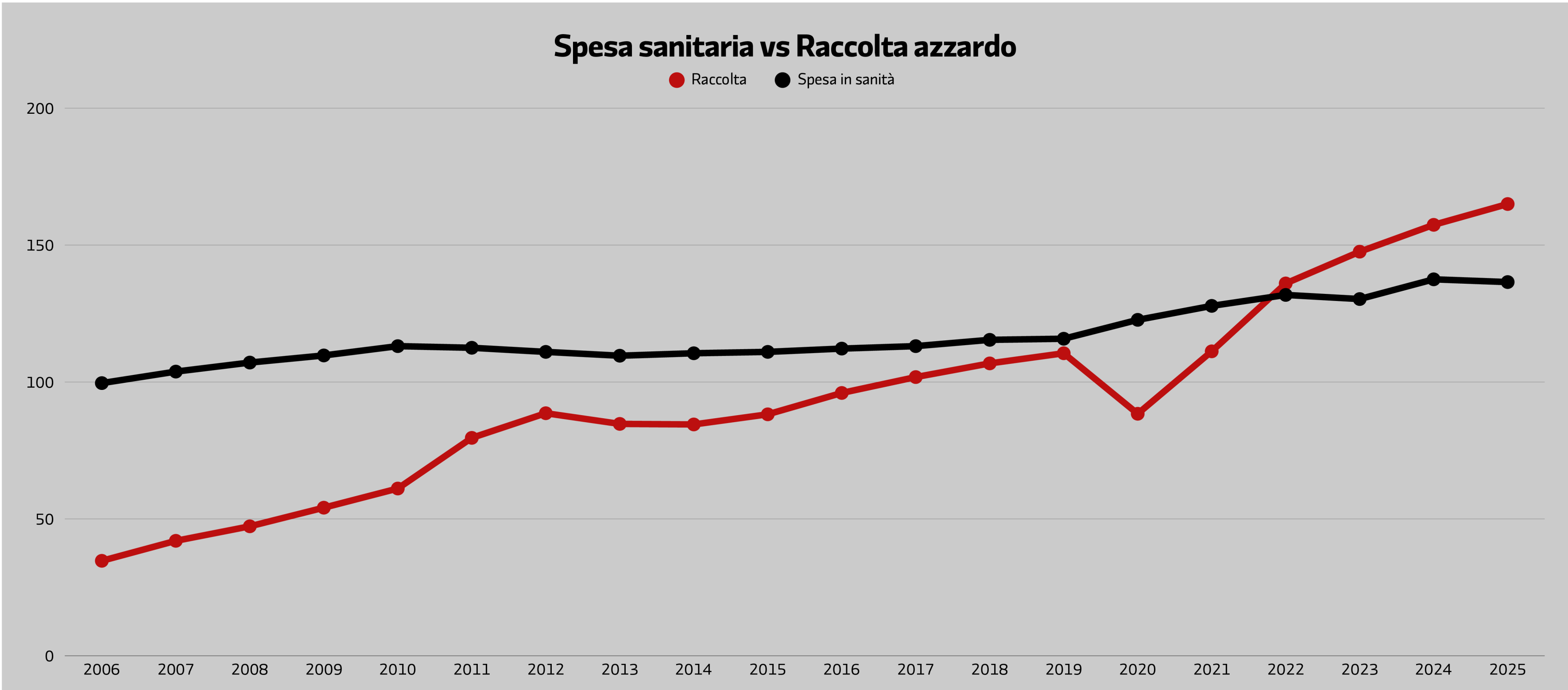


Il dibattito sul Gioco D'Azzardo Patologico non nasce in questi giorni, ed è troppo comodo metterne in evidenza solo alcuni aspetti a scapito di altri. Vanno considerati e collegati gli aspetti **economici**, quelli **normativi** e quelli legati alla **salute**.

Da un punto di vista economico occorre avere molto chiaro che **il gioco legale è cresciuto ininterrottamente negli ultimi anni**, senza risentire di nessuna delle crisi economiche degli ultimi decenni. La raccolta totale (la somma del denaro giocato dagli italiani) annua è passata da **34 miliardi nel 2004** a **165 miliardi nel 2025**. Quasi quintuplicata in 15 anni. È difficile identificare un altro settore cresciuto con questi numeri negli ultimi anni.

Questa crescita non è casuale e non è legata a un'esplosione del desiderio di gioco da parte dei cittadini. **Essa è figlia di una strategia globale del settore del gioco e della decisione dello Stato di trasformare il gioco in un settore visto solamente come una fonte di guadagno per le casse erariali.** Siamo passati da 6,7 miliardi del 2006 a 11,4 miliardi del 2025.

Si spende di più che in sanità



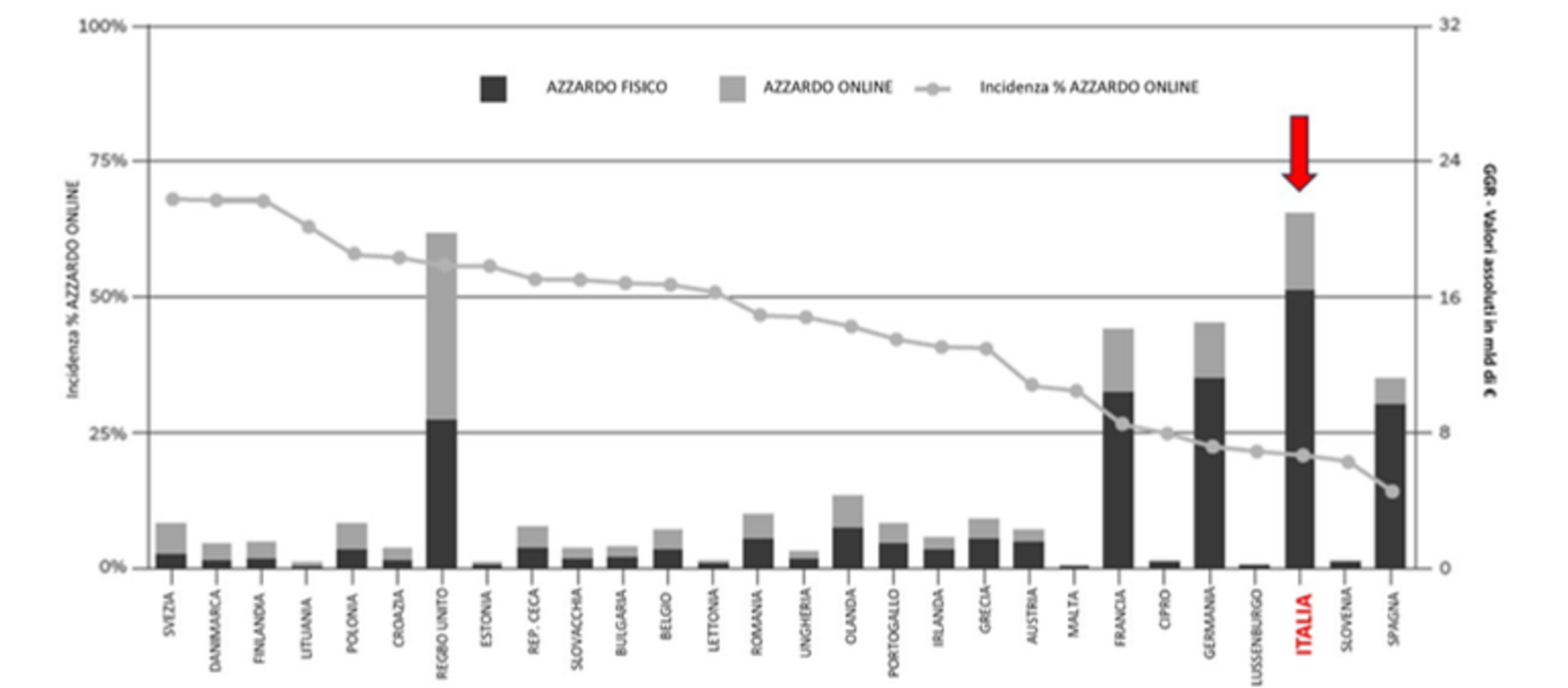
Il caso Italia

L'Italia è il paese con la più alta spesa complessiva in Europa come dimostrano i dati nel grafico accanto.

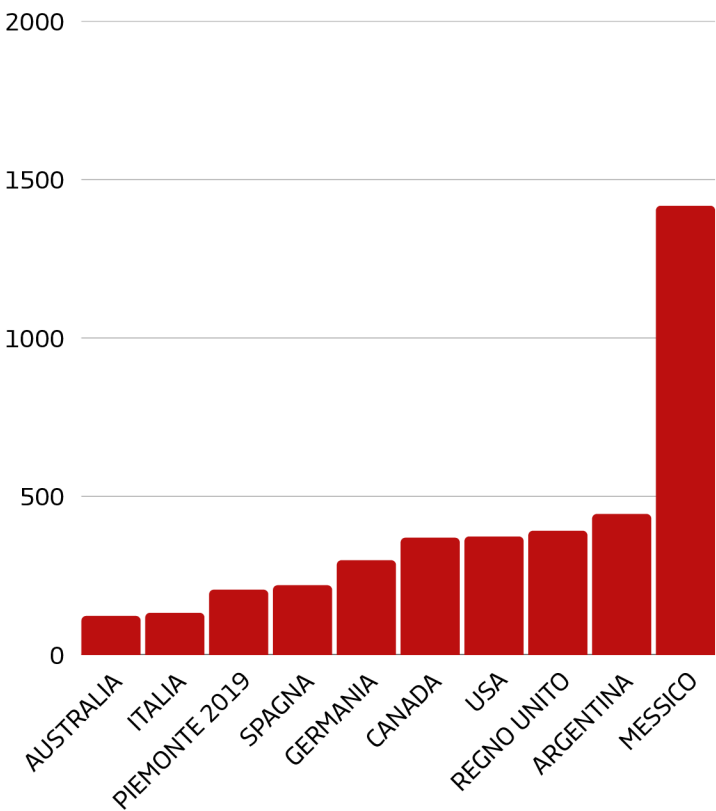
Da notare anche l'incidenza percentuale del gioco online che è inferiore rispetto al gioco fisico.

Dati "Il libro nero sull'azzardo" 2026

Graf. 6 – Spesa complessiva dell'azzardo (GGR) nei Paesi della UE e in UK per canale di gioco – Composizione % e incidenza % del canale da remoto sulla spesa complessiva. Stima anno 2024



Numero di abitanti per apparecchio

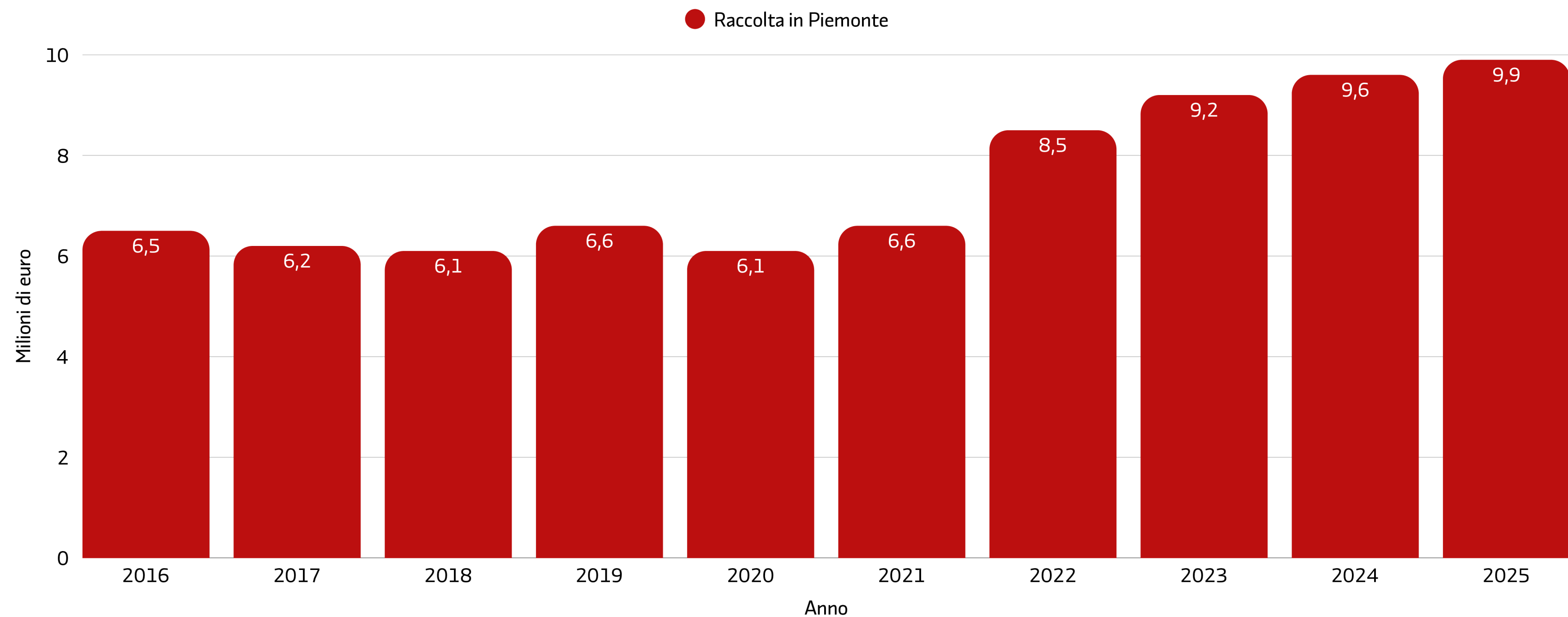


Queste scelte e la crescita del settore hanno portato l'Italia a essere uno dei paesi con il più alto numero di macchinette per abitanti al mondo.

Secondo quanto riportato nel volume *Setting Limits. Gambling, Science and Public Policy*, pubblicato da Oxford University Press nel 2019 (Tabella 3.1, p. 31), l'Italia si posiziona al terzo posto nel mondo con 132 abitanti per apparecchio, dopo l'Australia, ma molto prima di altri paesi europei e di Canada, Stati Uniti e Regno Unito.

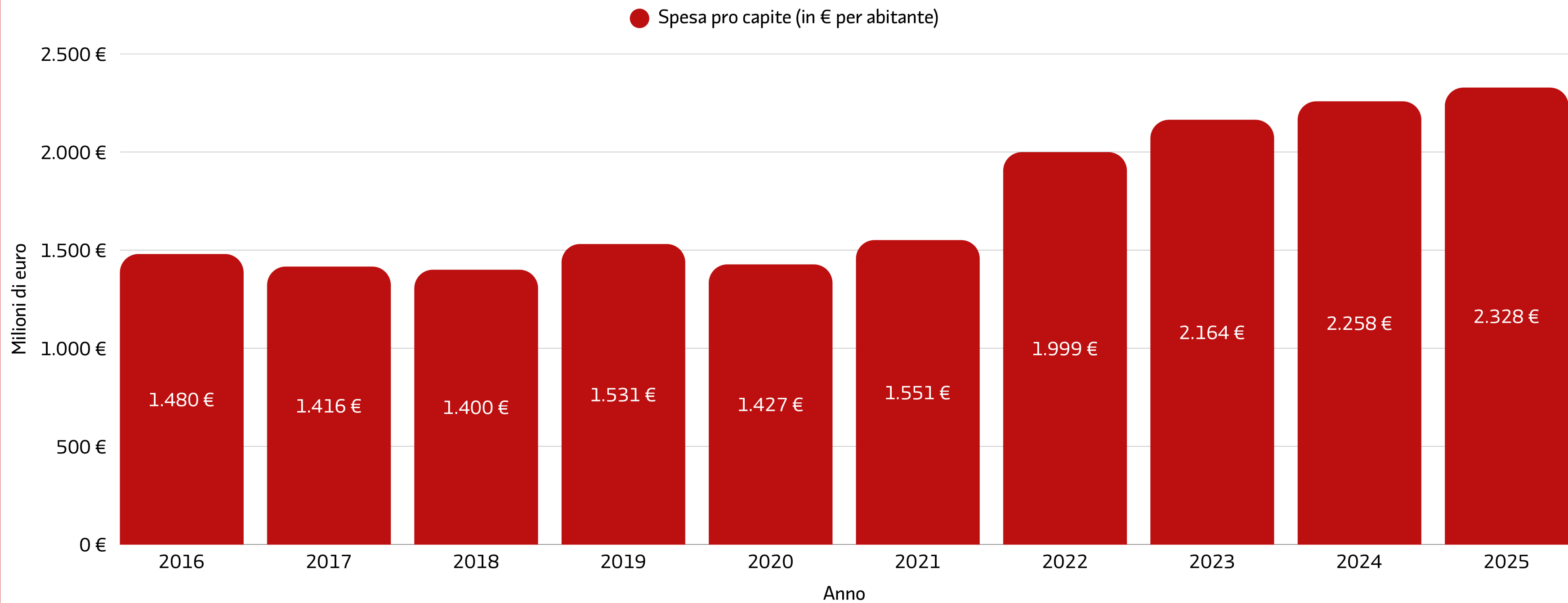
I numeri del Piemonte

Nel **2025 sono stati spesi in Piemonte 9,9 miliardi di euro** per il gioco d'azzardo, una cifra in aumento costante dal 2020.



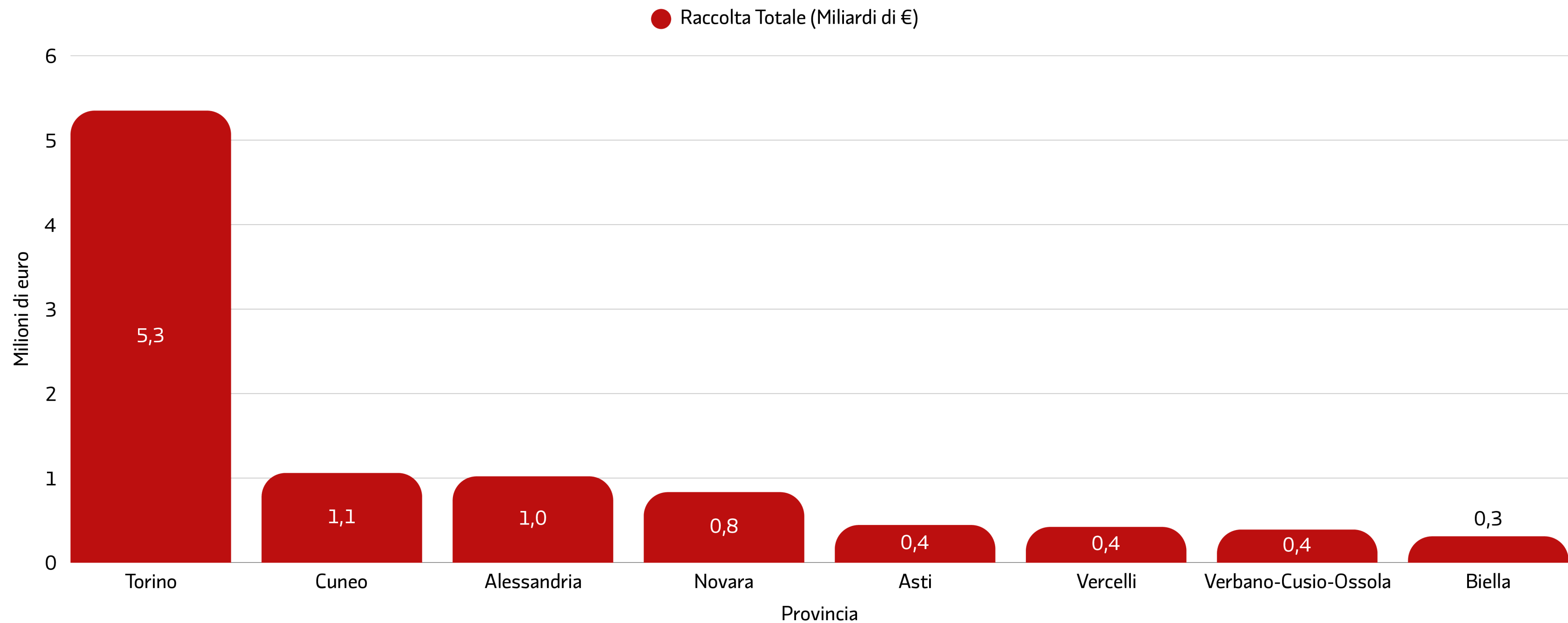
I numeri del Piemonte

La spesa pro capite è in costante aumento. Solo **nel 2025 i piemontesi hanno speso 2328 euro a testa.**



I numeri del Piemonte

Se analizziamo i dati per provincia, nel 2025:



I numeri del Piemonte

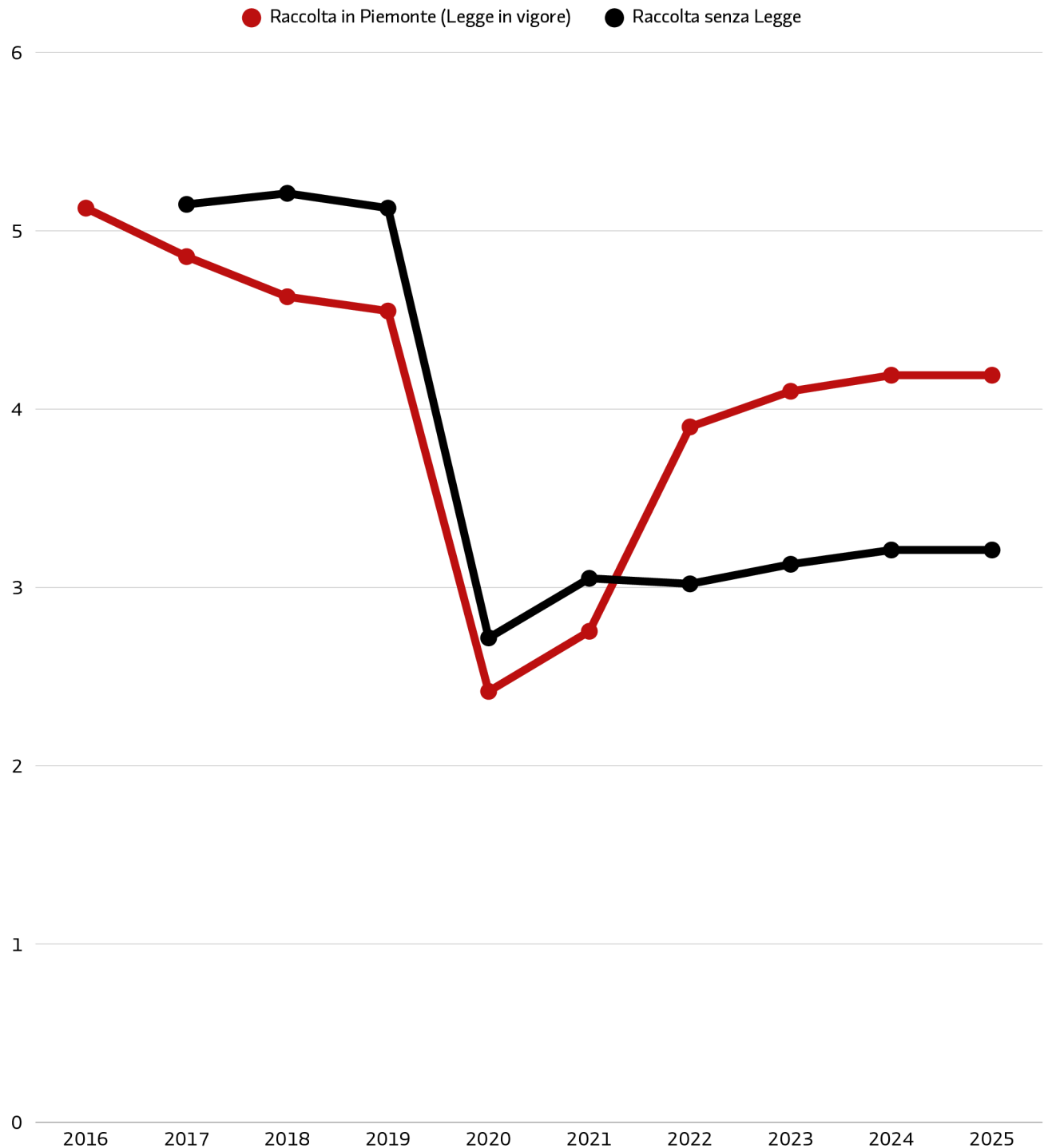
Il gioco fisico è ancora preponderante in città, ecco alcuni esempi:

Provincia	Comune Esempio	Raccolta Rete Fisica (Milioni di €)	Raccolta Rete Online (Milioni di €)	Differenza (Fisico > Online)
<i>Torino</i>	Moncalieri	145,42	83,73	+ 61,69 mln
<i>Alessandria</i>	Tortona	77,51	32,79	+ 44,72 mln
<i>Asti</i>	Asti (Capoluogo)	131,78	92,29	+ 39,49 mln
<i>Biella</i>	Gaglianico	29,14	2,83	+ 26,31 mln
<i>Cuneo</i>	Castagnito	28,48	2,39	+ 26,09 mln
<i>VCO</i>	Domodossola	41,46	20,5	+ 20,96 mln
<i>Novara</i>	Dormelletto	23,26	3,95	+ 19,31 mln
<i>Vercelli</i>	Gattinara	17,69	6,06	+ 11,63 mln

I numeri del Piemonte

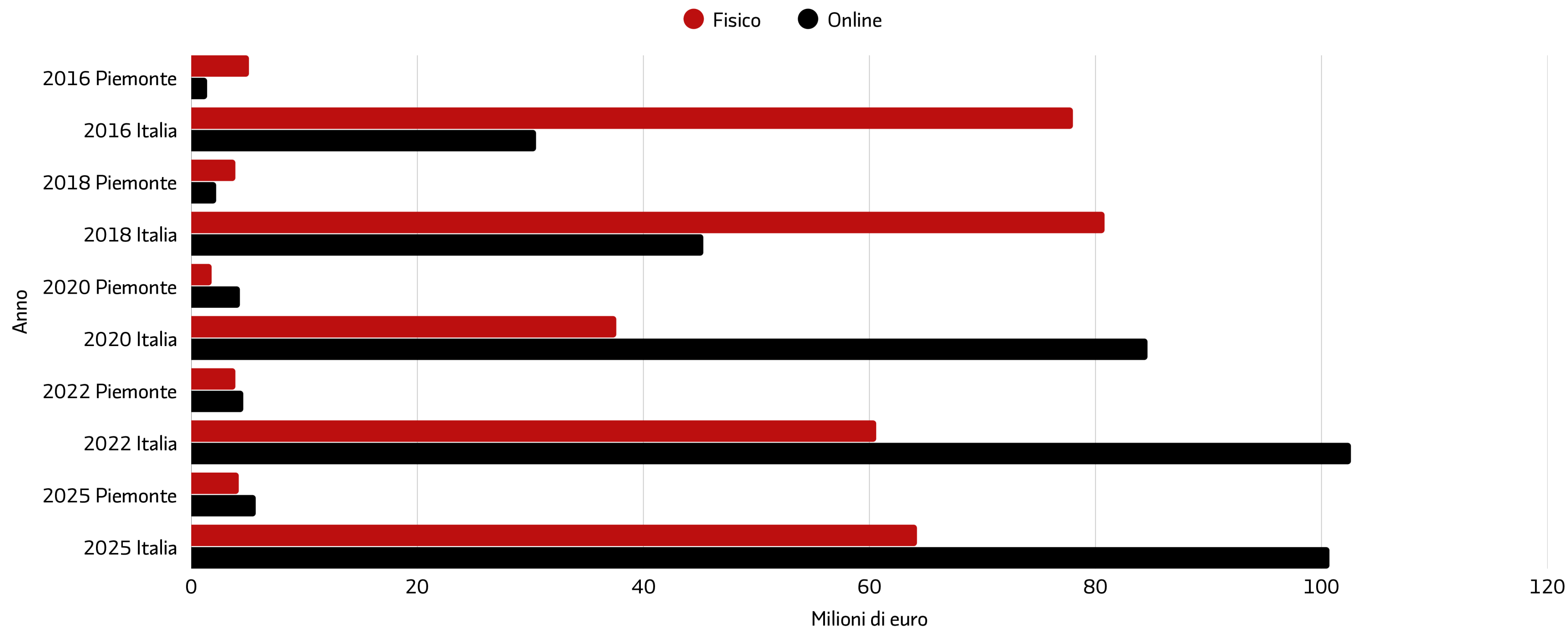
Se consideriamo i volumi del gioco fisico tra il 2016 e il 2021 notiamo che **a legge in vigore il Piemonte ha seguito un trend in discesa rispetto al resto del Paese e rispetto anche al trend che si sarebbe verificato se non ci fosse stata la 9/2016**

ANNO	GIOCATO TOTALE IN PIEMONTE (% del dato nazionale totale)	VARIAZIONE SU ANNO PRECEDENTE (valore assoluto e %)	Giocato totale nel resto del Paese	Variazione sull'anno precedente (assoluta e %)	Se in Piemonte il gioco offline avesse seguito il trend del resto del Paese (valore assoluto e differenza assoluta rispetto all'accaduto reale)
2016	5.127 6,9%		69,6		
2017	4.855 6,5%	- 272 - 5,3%	69,8	+ 270 + 0,4%	5.148 + 293
2018	4.630 6,1%	- 225 - 4,6%	70,7	+ 820 + 1,2%	5.210 + 580
2019	4.553 6,1%	- 77 - 1,7%	69,5	- 1.116 - 1,6%	5.127 + 574
2020	2.419 6,2%	- 2.134 - 46,9%	36,7	- 32.856 - 47%	2.717 + 298
2021	2.755 6,3%	+ 336 + 13,9%	41,2	+ 4.519 + 12,3%	3.051 + 296
2022	3,90 (6,0%)	+ 1,80 (+ 85,7%)	60,6	+ 18,46 (+ 43,8%)	3,02 (- 0,88)
2023	4,10 (6,1%)	+ 0,20 (+ 5,1%)	62,7	+ 2,12 (+ 3,5%)	3,13 (- 0,97)
2024	4,19 (6,1%)	+ 0,09 (+ 2,2%)	64,2	+ 1,50 (+ 2,4%)	3,21 (- 0,98)
2025	4,19 (6,1%)	0,00 (0,0%)	64,2	0,00 (0,0%)	3,21 (- 0,98)

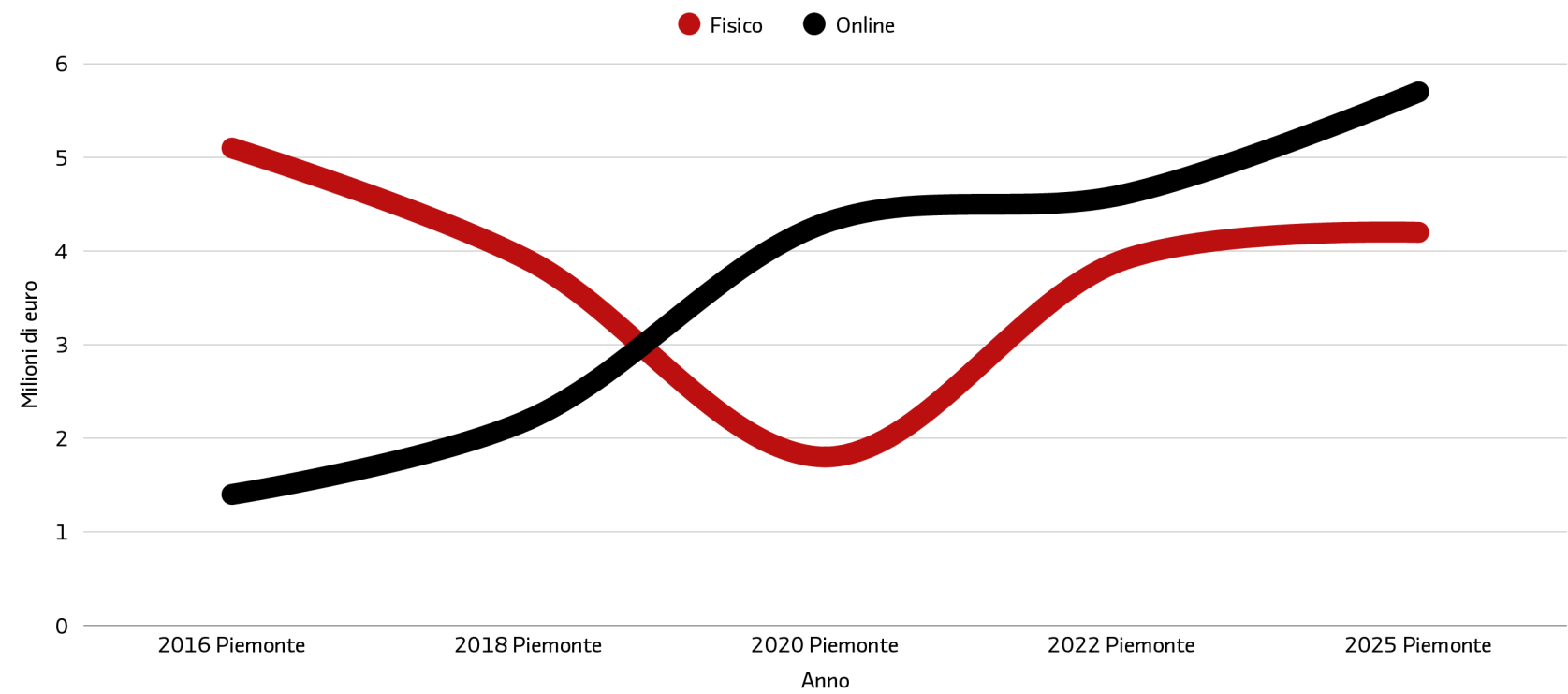


I numeri del Piemonte

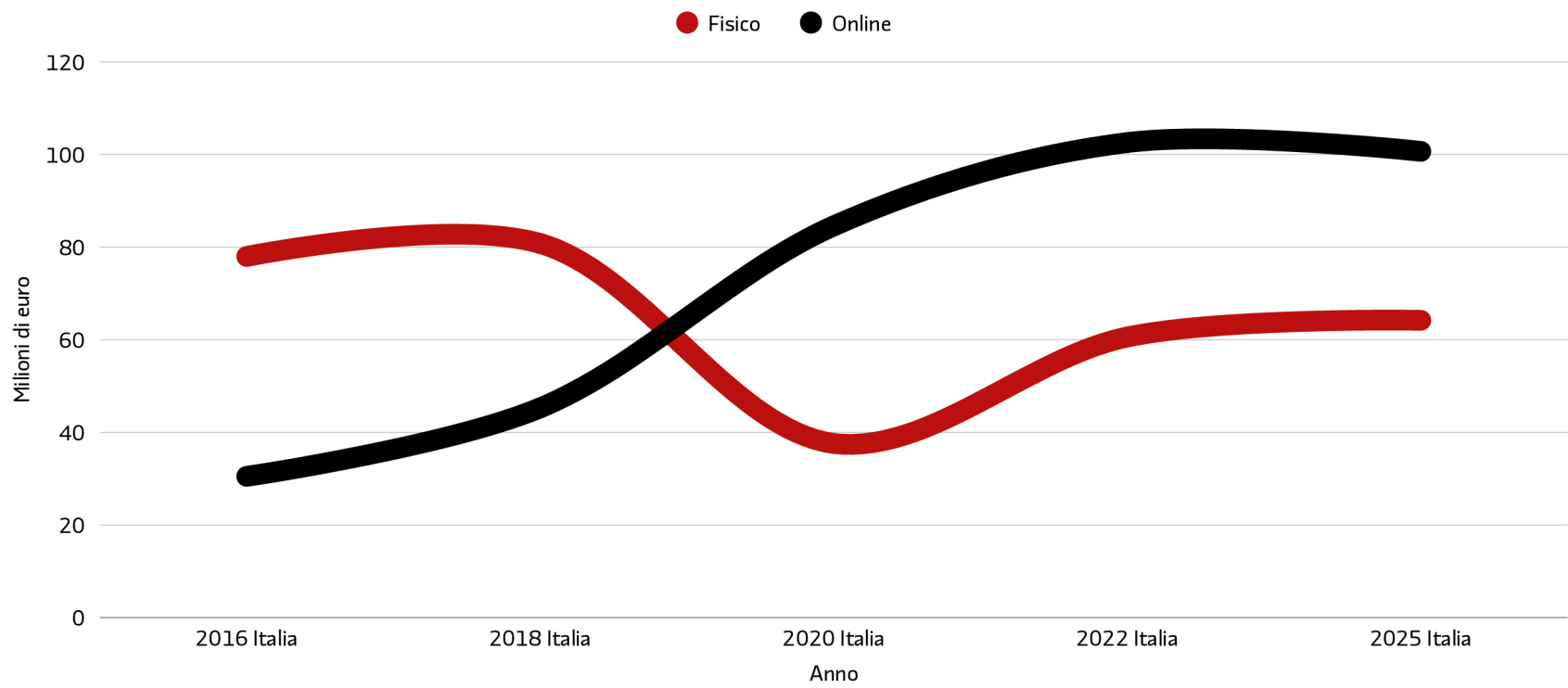
Il gioco fisico tra il 2016 e il 2020 era in netta diminuzione in Piemonte, mentre torna a risalire dal 2020 in poi. La tendenza non è soltanto causata dalla pandemia, ma dalla modifica della legislazione regionale



Il trend del Piemonte

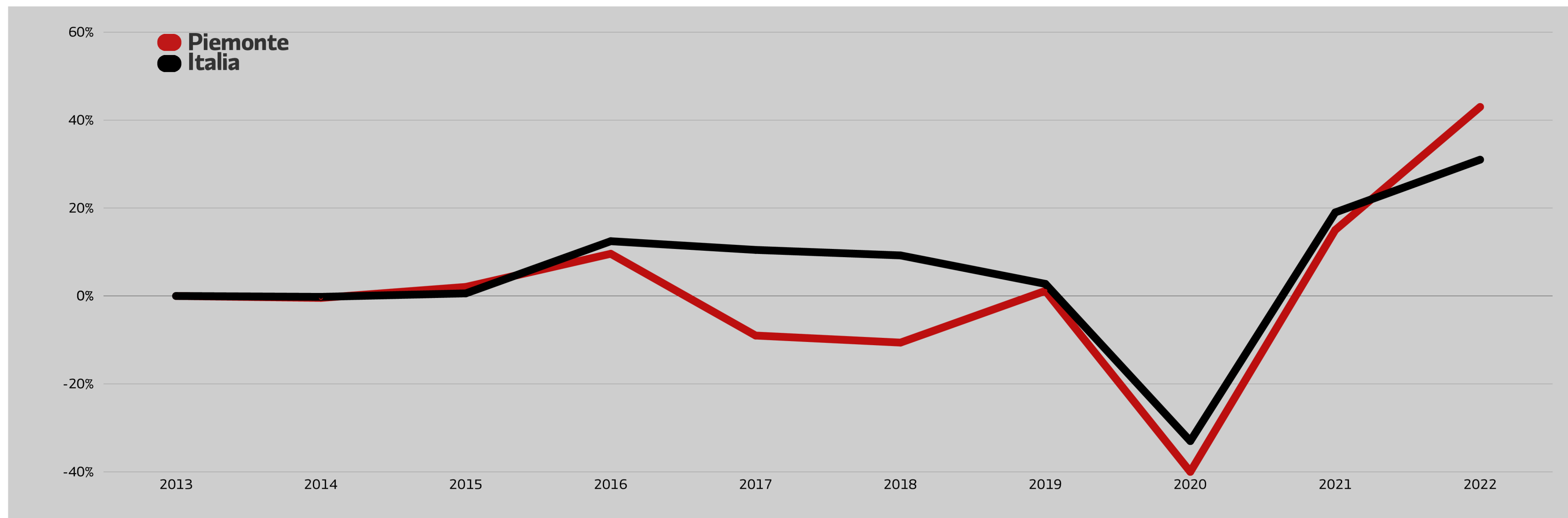


Il trend dell'Italia



I numeri del Piemonte

Mentre in Italia, nel 2022, si osserva una generale riduzione del numero di esercizi con AWP e VLT rispetto al 2021 **il Piemonte e la Valle d'Aosta registrano un dato in controtendenza con un aumento pari al 10,08%** rispetto al 2021.



Le perdite di un giocatore piemontese dal 2016 sono diminuite del 16% rispetto quelle del giocatore medio in Italia (-0,9%), con una costante riduzione passando da 1,2 miliardi a poco più di un miliardo nel 2019, ma superano le perdite a livello nazionale con l'introduzione della nuova legge (+43% in Piemonte contro il +31% in Italia)



Un fenomeno sempre più giovane

Secondo la relazione al Parlamento sul fenomeno delle dipendenze in Italia, **1 milione e 600mila studenti (il 64% della popolazione studentesca) hanno giocato d'azzardo almeno una volta nella vita.**

I giochi più diffusi in questa fascia d'età sono i **Gratta&Vinci (76%)**, seguiti dalle **scommesse calcistiche (37%)**, da **poker/roulette/dadi (30%)** e dagli **apparecchi come AWP e VLT (28%)**

Nella **fascia 11-13 anni**, **l'11% degli studenti dichiara di aver giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi**. Tra questi giovanissimi giocatori, **il 63% gioca esclusivamente in contesti fisici**, **il 17% gioca esclusivamente online** e **il 20% utilizza entrambe le modalità.**

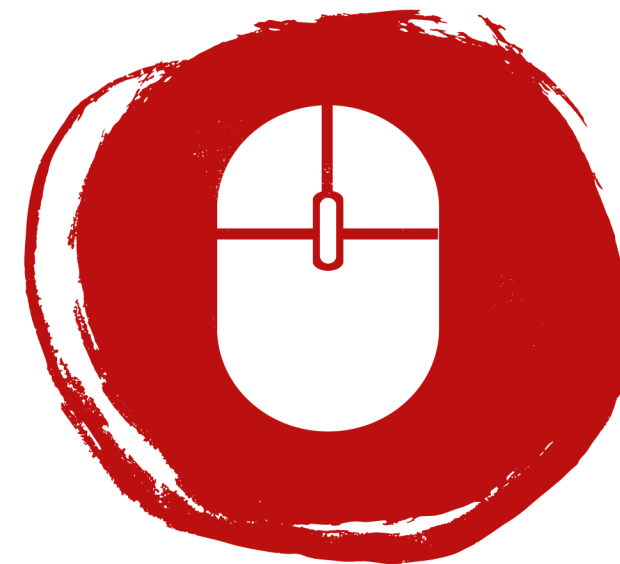
*La nuova legge **NON** funziona*



**Volumi del gioco fisico
in costante aumento**



Perdite aumentate



**Incremento costante
del gioco on line**



**Pazienti in carico ai
servizi sanitari
aumentati**

Noi siamo pronti alla sfida

Le nostre richieste

- ➔ La giunta risponda all'informativa richiesta in commissione e illustrari i dati previsti dalla legge 19/2021
- ➔ Si apra un confronto sulle PDL depositate dalle opposizioni
- ➔ Si aggiorni lo studio GAPS Piemonte fermo ai dati del 2021